



Volumen 19, número 2, 2023

Pragmatics Mastermind: diseño de una actividad lúdica para una clase de pragmática

Patricia Ocegüera Lópezⁱ
Jitka Crhováⁱⁱ

Resumen

El presente texto da a conocer una propuesta de actividad lúdica para la clase de pragmática a nivel posgrado, donde los estudiantes hacen el uso de los conocimientos disciplinarios previamente adquiridos y diseñan una actividad con el empleo de las tecnologías de información y comunicación con propósitos didácticos. La finalidad de esta actividad es tanto reforzar los conocimientos de la terminología de la disciplina, utilizando los glosarios que los estudiantes generaron con base en las lecturas para la clase anterior, como utilizar la creatividad y tecnología en presentar sus glosarios de otra manera, más lúdica, para reforzar el aprendizaje. A su vez, y de ser posible, esta actividad se puede extender y ejecutar, con sus debidas adaptaciones en la clase de licenciatura, donde los estudiantes de posgrado fungirán como facilitadores en su implementación.

Palabras clave: *Pragmática, Aprendizaje Asistido por Computadora, Aprendizaje Lúdico, Glosario, Wordwall*

Pragmatics Mastermind: Designing an engaging activity for a Pragmatics class

Abstract

This article introduces a recreational activity proposal for a graduate pragmatics class, where students leverage their previous knowledge to design an educational activity using information and communication technologies. The primary goal of the activity is not only to enhance the student's understanding of discipline-specific terminology by using the glossaries they have created based on prior readings, but also to employ creativity and technology by presenting their glossaries in a more playful manner to strengthen their learning. Moreover, with appropriate modifications, this activity holds the potential for expansion and adaptation for undergraduate classes. In this scenario, graduate students would take on the role of facilitators during its implementation.

Keywords: *Pragmatics, Computer-Assisted Learning, Engaging Learning, Glossary, Wordwall*

Los programas de licenciaturas y posgrados en el área de lingüística aplicada en México, así como en otras partes del mundo, en su diseño curricular permiten que sus estudiantes se adentren en los principios de comunicación e interpretación del lenguaje natural en las materias de pragmática y/o análisis del discurso. Parte esencial de las materias de esta índole es proporcionar a los estudiantes las nociones básicas de la disciplina, en nuestro caso, de pragmática, y de ser posible, de forma lúdica, utilizando las nuevas tecnologías de forma regular.

En las carreras que se perfilan en el área de enseñanza de lenguas, la pragmática juega un rol importante, ya que en su esencia conjuga tres conceptos claves: *lenguaje*, *usuarios* y *comunicación* y es a partir de la interacción conjunta en un entorno cultural y social determinado que el interlocutor comprende el significado del enunciado en su amplio sentido. Por consiguiente, la enseñanza de los conceptos relacionados con la pragmática en el ámbito educativo puede representar un desafío debido a que implica el estudio y comprensión de conceptos abstractos, y su aplicación en situaciones de comunicación que en las carreras que se ofertan en la Facultad de Idiomas de la UABC, tanto en la licenciatura, como en posgrado, puede darse en distintas lenguas como medio de instrucción.

En este caso, la actividad que se describe a continuación se desarrolló en la Maestría en Lenguas Modernas, programa que forma especialistas en el área de lenguas, donde la mayoría de los egresados (85.9%) se desempeña posteriormente en el sector educativo según el Reporte de seguimiento de egresados del programa de Maestría en Lenguas Modernas 2013-2022 (Contreras Roldán et al., 2022). La materia de pragmática se oferta como optativa a partir del segundo semestre del programa. El nombre de la asignatura en el mapa curricular es Pragmática y Cultura y es de duración de un semestre (16 semanas), con tres horas semanales de clase. La actividad que se describe a continuación se empleó en el salón de clases en el 2023-1 y el medio de instrucción fue inglés por el perfil y la orientación del programa.

La materia de Pragmática y Cultura tiene como propósito que el estudiante desarrolle la competencia pragmática en un contexto donde convergen las diferentes culturas y sus respectivas lenguas. Temáticamente se estructura en cuatro unidades y en las primeras de ellas, como suele procederse en otras disciplinas también, los estudiantes se familiarizan con los conceptos básicos de la disciplina, así como con las interfases de la pragmática. Para ello, realizan diversas lecturas y como primer producto evaluable de la clase, integran un glosario de los conceptos de pragmática

basadas en las lecturas. Aunque el glosario que elaboran refleja la comprensión de los conceptos, no siempre se puede garantizar que los conceptos clave y la terminología sean aprendidos por los estudiantes. Por ello, como actividad subsecuente, se plantea el diseño de una actividad que con el uso de tecnologías de la información y comunicación debe ser presentada en la clase para reforzar lo aprendido.

Una de las actividades diseñadas con el propósito de hacer frente a esta problemática, se desarrolló un ejercicio interactivo basado en anagramas para enseñar algunos de los conceptos de pragmática de manera lúdica. La actividad se fundamentó en un glosario previamente creado, que contenía doce términos seleccionados para este fin, así como las definiciones proporcionadas por diversos teóricos en el campo (ver Anexo 2). Asimismo, para la creación de dicha actividad se utilizó una plataforma digital gratuita llamada *Wordwall* que posibilita la elaboración de recursos didácticos de manera digital a través de juegos interactivos. La plataforma ofrece diversas plantillas y opciones para diseñar juegos de forma dinámica, y también brinda la posibilidad de incorporar elementos gráficos y puntuaciones automáticas para los estudiantes (la actividad completa se encuentra en el Anexo 1).

Por consiguiente, en el presente escrito se expondrá una descripción detallada de la metodología empleada en dicha actividad, junto con una revisión de conceptos clave, así como los resultados y conclusiones obtenidas al emplear la actividad, iniciando con una definición del concepto de pragmática.

Pragmática

Pragmática estudia el lenguaje en el contexto o la lengua en el uso actual (Cutting, 2002; Huang, 2017; Yule, 1996). Además, su objetivo es tratar de establecer qué factores determinan el modo de los intercambios comunicativos, es decir, analizar y comprender los factores que influyen en la forma en que se llevan a cabo interacciones entre las personas, y cómo influyen en la interpretación del significado de las palabras y expresiones utilizadas en la comunicación (Escandell, 2004). Para definir la disciplina, hay que tomar en cuenta que existen dos enfoques, escuelas o tradiciones dentro de la disciplina: 1. Pragmática Lingüístico-filosófica, (también conocida como Pragmática Angloamericana) y la 2. Pragmática Sociocultural-interaccional, llamada también Pragmática Europea Continental (Kecskes, 2023, p.83).

Cabe señalar que, aunque se abordan los conceptos de ambas escuelas en la clase, el enfoque sociocultural es el más acertado para nuestro contexto, dado a que no estamos hablando del hablante ideal de la L1 (inglés) dentro del marco de las teorías exclusivamente Griceanas, sino que nos situamos más bien en la Pragmática de segundas lenguas, donde los aspectos culturales tienen un rol importante, ya que inciden en la interpretación de significado que obedece a las normas culturales dadas. La Pragmática de segundas lenguas desde sus inicios en los años 80 del siglo XX (Taguchi, 2022) articula que esta competencia es difícilmente lograda por el aprendiz de una L2, quien puede ser perfecto en la gramática y manejar el vocabulario amplio, pero aun así puede fallar en la comunicación por no entender las convenciones sociales o las normas de la comunicación (Thomas, 1983, como se cita en Taguchi, 2022, p. 7).

Con el tiempo, la Pragmática de segundas lenguas se desarrolló diversificando sus temas de interés, sin embargo, la agenda central la siguen ocupando la competencia comunicativa, la competencia discursiva (“*interactional competence*”), y la pragmática intercultural (Culpeper et al., 2018, p.1). En términos generales, hay evidencia amplia, plasmada y fundada en estudios empíricos, de cómo se comportan los hablantes de las L2, pragmáticamente hablando, en su L1 y en sus L2 (Ishirara y Cohen, 2010). Los aspectos culturales, como se ha comentado, son clave para lograr tener la competencia pragmática. Además, es ampliamente reconocida la conexión entrañable entre lengua y cultura, lo que en el área de enseñanza y aprendizaje de lenguas se ha reflejado en la adopción de metodologías de enseñanza como la de Método de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Extranjera (AICLE), en inglés *Content Language Integrated Learning*, por sus siglas CLIL (Marsh et al. 2011).

Regresando a la Pragmática y Cultura (este es el nombre de la asignatura en el mapa curricular del programa de la Maestría en Lenguas Modernas), y retomando la conexión que existe entre la lengua y cultura, enfatizada en la enseñanza de lenguas en los últimos treinta años, las subdisciplinas donde convergen la pragmática, la cultura y la enseñanza de segundas lenguas son las siguientes: la pragmática transcultural, la pragmática intercultural y la pragmática de interlenguaje (Ishirara y Cohen, 2010). La primera estudia cómo interactúan los hablantes que tienen diversas L1, diferentes culturas y sistemas de valores. La segunda mencionada, la pragmática intercultural, indaga cómo se comunican los hablantes en una L2 que comparten, pero con culturas y L1 diversas, quienes conviven en un espacio determinado. La última mencionada se deriva del concepto de interlenguaje, acuñado por Selinker (1972), quien menciona que la lengua

meta del aprendiz está en el proceso de consolidación, indagando la competencia pragmática del aprendiz no nativo de la lengua (L2).

Como se ha visto, las subdisciplinas, los temas y las interfases de la disciplina de pragmática son numerosas. Tanto en lo relativo a la interfaz de pragmática y cultura, como a otros temas, más generales de pragmática e interfaces con otras disciplinas, hemos podido notar que la disciplina de la pragmática ha generado nuevas orientaciones y perspectivas en distintas áreas de las humanidades, como la filosofía, ciencias cognitivas, informática y ciencias sociales. Según Fetzer (2011), la pragmática se entiende comúnmente como la ciencia del uso del lenguaje, enfocada en el análisis del significado contextual y del significado intencionado por el hablante. Este enfoque supone la existencia del lenguaje, del hablante y del contexto, por un lado, y del significado independiente del contexto, por el otro (p. 24). A medida que avanzamos hacia una comprensión más profunda de este tema, resulta esencial disponer de un conjunto de recursos que nos facilite el desglose y análisis de conceptos fundamentales, por lo que, en este contexto, los glosarios pueden ser de gran relevancia ya que proporcionan definiciones precisas, organizadas, simplificando la comprensión de terminología compleja utilizada en esta disciplina.

Glosarios

En cuanto a la enseñanza de léxico, es importante resaltar que no se trata simplemente de enseñar palabras de manera aislada, sino que, para comprender completamente una palabra, es necesario entender su forma y significado dentro de un contexto, así como su papel como componente en un conjunto de palabras y su interacción con otros elementos lingüísticos. Una herramienta que puede ser útil en la enseñanza del léxico es el glosario, ya que permite a los estudiantes acceder a definiciones de términos de forma rápida y sencilla.

Oliveira (2013) menciona que los glosarios pueden ser una herramienta válida de trabajo en el aprendizaje del léxico, siempre que sus entradas presenten una organización lógica, información complementaria (gramatical, semántica, fonológica) y no se reduzcan a una extensa lista de palabras traducidas a dos idiomas.

Aprendizaje asistido por computadora (*Computer-Assisted Learning*)

Actualmente, la tecnología ha demostrado ser una herramienta valiosa para mejorar y diversificar la enseñanza e incluso puede ayudar a los docentes a diversificar sus métodos de manera que beneficien en gran medida a sus alumnos. En las últimas décadas, el término CAL o *Computer*

Assisted Learning ha sido de gran interés ya que se refiere a un tipo de enseñanza que engloba el uso de la tecnología e informática. Schittek et al. (2001) la definen como procedimientos de aprendizaje que pueden realizarse por medio de computadoras y enfatizan que la palabra clave aquí es la “interacción” (p. 93). Las interacciones se vuelven virtuales, y, por ende, el autor enfatiza que el uso de este tipo de herramientas puede mejorar la educación y brindar oportunidades de aprendizaje que normalmente no se adquieren con estrategias tradicionales en el salón de clase. Es por eso que, instituciones de diferentes niveles educativos respaldan el uso de modelos de aprendizaje asistido por computadora, ya que puede proporcionar flexibilidad y más oportunidades para que los docentes interactúen con los estudiantes de manera efectiva (Anugrah et al., 2022).

Existe un término similar al anterior, denominado *Computer Assisted Teaching*, el cual consiste en transferir contenido didáctico y actividades a estudiantes por medio de computadoras o herramientas digitales con acceso a internet. Tosun et al. (2006) explican que, en este caso, las computadoras son utilizadas para brindar apoyo en la educación, resaltando la importancia del docente de la siguiente manera:

Todas las actividades educativas e instructivas son realizadas por el maestro. En este método, las computadoras son utilizadas por los docentes en el ambiente educativo e instructivo únicamente como herramientas complementarias. En el método de enseñanza asistido por computadora, el docente puede utilizar las computadoras en diferentes períodos, lugares y formas durante la enseñanza, de acuerdo con las instalaciones de hardware y software que posee, las características de los estudiantes y los temas que enseñará, y los objetivos de enseñanza determinados (p.47).

Aprendizaje lúdico

En el proceso de enseñanza-aprendizaje es crucial que los docentes consideren estrategias que favorezcan su práctica y apoyen a los estudiantes en el desarrollo de un aprendizaje significativo. Para alcanzar este objetivo, existen diversas herramientas y técnicas derivadas de diferentes metodologías que pueden guiar, motivar y facilitar el proceso de aprendizaje.

Entre las estrategias de enseñanza-aprendizaje, se encuentran aquellas que buscan atraer la atención de los alumnos, como los juegos educativos. Estos últimos representan una herramienta esencial para los docentes, ya que permiten cumplir con los objetivos planteados de una forma

atractiva y entretenida para los estudiantes. En este sentido, Torres y Torres (2007) definen el juego como un elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, que consiste en un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas y con reglas establecidas, que logran facilitar el esfuerzo para internalizar conocimientos de manera significativa (p. 23).

En consecuencia, el docente debe tener en cuenta las características específicas de los juegos educativos. Según Talak-Kiryk (2010) estas características pueden basarse en un objetivo de aprendizaje específico, en el cual los participantes utilizan sus conocimientos previos para adquirir nuevos conocimientos y desarrollar habilidades a través del juego. Asimismo, según el autor, es fundamental que los participantes tengan el control de sus propósitos, lo que les permitirá aumentar su motivación y responsabilidad, así como mejorar su habilidad para la toma de decisiones. El juego es un recurso que genera infinitas posibilidades para la construcción de un aprendizaje significativo y la praxis pedagógica empleada por el docente dará esa orientación y exquisitez al aprender y explorar un nuevo idioma (Chica-Salvatierra, 2021, p.6).

Finalmente, es importante destacar que los juegos educativos deben plantear desafíos que sean alcanzables para los participantes, ya que, a través del éxito en la superación de obstáculos, los estudiantes se motivan y se esfuerzan por mejorar en diferentes aspectos del juego. Asimismo, estos juegos deben ser diseñados de manera atractiva y entretenida para mantener la atención y el interés de los alumnos

Metodología

La herramienta utilizada en el diseño de la actividad fue *Wordwall*, plataforma en línea desarrollada en Inglaterra en el año 2006 por un grupo de maestros de secundaria llamados, siendo sus fundadores Josh Smith y Ben Watson. Su objetivo era crear un programa en donde otros maestros pudieran escribir una lista de palabras con el propósito de crear actividad o ejercicios de literacidad. Desde entonces, *Wordwall* ha evolucionado ya que permite que docentes de diferentes partes del mundo creen y compartan recursos educativos. Así pues, la plataforma permite crear actividades interactivas y personalizadas para el salón de clases. Su interfaz cuenta con plantillas predeterminadas para el diseño de juegos enfocados en aprender vocabulario. Uno de los aspectos más destacados de dicha plataforma es que una vez creada la actividad, es posible editarla fácilmente y también se pueden utilizar y modificar plantillas creadas por otros usuarios, o simplemente cambiarla sin necesidad de volver a editar o agregar información. Es por eso que,

todas las actividades se pueden crear mediante un sistema de plantillas predeterminadas, como vemos en la Figura 1.

Figura 1
Plantillas Wordwall



Las actividades interactivas se reproducen en cualquier dispositivo, ya sea en una computadora, tableta, teléfono o pizarrón interactivo y a través de cualquier navegador web. La versión utilizada durante el ejercicio fue la básica (gratuita), ya que permite escoger entre 18 juegos y da la oportunidad de crear 5 “recursos” (actividades) sin costo adicional.

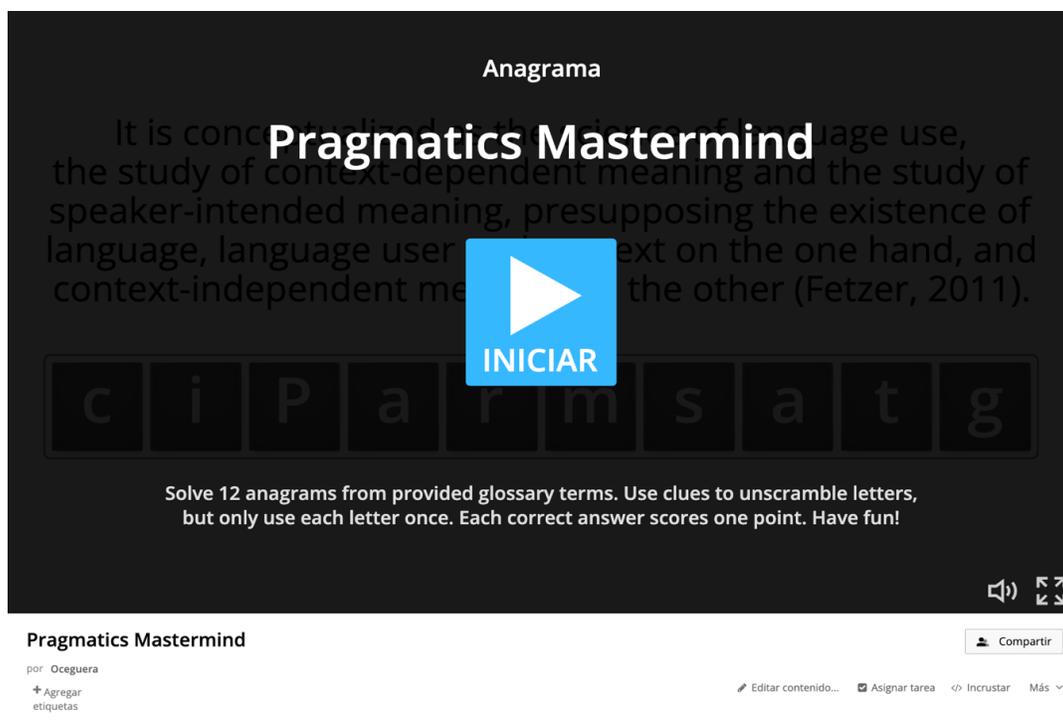
La actividad se tituló “Pragmatics Mastermind” y fue implementada a un grupo de estudiantes de la Maestría en Lenguas Modernas de la Universidad Autónoma de Baja California, Campus Tijuana (Ver Anexo 1). El objetivo consiste en fomentar el aprendizaje de términos de pragmática en los estudiantes mediante la resolución de anagramas en la plataforma interactiva *Wordwall*, lo que les permitirá mejorar su capacidad para identificar y comprender los conceptos clave de esta área de estudio del lenguaje. Una actividad análoga se puede emplear también en la clase de licenciatura, por ejemplo, en la materia de Análisis del Discurso.

En cuanto al diseño del ejercicio, Harmer (2007) indica que el formato del plan de actividades puede depender de las preferencias personales de los examinadores o maestros. Sin embargo, los elementos que normalmente se incluyen según el autor son: nivel, tiempo total, objetivo general, recursos, metodología, posibles problemas y solución. Por lo tanto, para poder

llevar un orden en la actividad, fue necesario utilizar este método el cual permitió estructurar y diseñar la actividad adecuadamente para facilitar su implementación.

Enfocándonos en el ejercicio, los estudiantes debían acceder al enlace de la actividad en *Wordwall*, el cual se les facilitó previamente por medio de correo electrónico. Una vez que ingresaran al vínculo, entrarían directamente a la plataforma para comenzar con la actividad, así como se visualiza en la Figura 2.

Figura 2
Inicio de la actividad



Para cada anagrama, se proporciona una pista en forma de definición del término que se busca, así que los estudiantes debían utilizar las letras desordenadas para formar el término correcto. La actividad se puede completar en cualquier dispositivo con acceso a internet, como una computadora, tableta o celular. En cuanto al puntaje, cada anagrama resuelto correctamente otorga un punto y los estudiantes pueden trabajar en equipo para resolver los anagramas o completar la actividad de forma individual. Una vez que hayan resuelto los 12 anagramas, se muestra la puntuación final de cada estudiante. Por último, se alentó a los estudiantes a preguntar

cualquier duda o inquietud que tuvieran sobre los términos de pragmática presentados. La Figura 3 muestra los términos utilizados durante el juego y las pistas o definiciones.

Figura 3
Términos y definiciones

	Phrase	Clue	
			Swap Columns
1.	Pragmatics	  It is conceptualized as the science of lar	  
2.	Common ground	  Refers to a presupposed common know	  
3.	Intertextuality	  Referring item that refers to entities in t	  
4.	Speech acts	  It is the vocalization of a certain represe	  
5.	Presupposition	  Refers to a proposition or an inference	  
6.	Ellipsis	  Omission of words to avoid repetition. I	  
7.	Use conditions	  Refer to beliefs or attitudes of the speal	  
8.	Conversational implicature	  It is any meaning implied or expressed I	  
9.	Entailment	  It is derived from formal logic. It refers t	  
10.	Felicity conditions	  The context and roles of participants th	  
11.	Deixis	  It refers to an expression that points to	  
12.	Situational context	  It is the immediate physical co-presence	  

+ Add a phrase
min 1 max 100

Resultados y conclusiones

La implementación de la actividad arrojó que los estudiantes de la Maestría en Lenguas Modernas de la Universidad Autónoma de Baja California, Campus Tijuana, lograron resolver los anagramas satisfactoriamente en un lapso de 15 a 20 minutos. Las únicas complicaciones que tuvieron fueron más que nada técnicas debido a que el cursor de algunas computadoras dificulta la reorganización de los términos. Un estudiante mencionó que quizá las "pistas" eran muy extensas y hacían sencillo el ejercicio, por lo tanto, se planteará editar esa versión e incrementar el nivel de dificultad.

La actividad "Pragmatics Mastermind" resultó ser una forma dinámica y efectiva de enseñar conceptos de pragmática mediante la resolución de anagramas en la plataforma interactiva *Wordwall*, lo que permitió a los estudiantes mejorar su capacidad para identificar y comprender los conceptos clave de esta área de estudio del lenguaje. Además, el programa automatiza una tabla de clasificación, en donde proyecta la puntuación y el tiempo que le tomó al alumno completar el ejercicio (ver Anexo 3). La metodología empleada en dicha actividad se llevó a cabo con éxito y la plataforma *Wordwall* resultó muy útil para crear actividades interactivas y personalizadas para el salón de clases.

Además, es posible destacar la importancia de utilizar herramientas tecnológicas para el aprendizaje de la pragmática, ya que permite una mayor interacción y participación por parte de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También se puede enfatizar en la necesidad de adaptar las actividades y recursos educativos a las necesidades y habilidades de los estudiantes, como se hizo en esta actividad al considerar las observaciones y sugerencias de los estudiantes para mejorarla en el futuro. En resumen, se puede concluir que la actividad "Pragmatics Mastermind" fue una experiencia exitosa y efectiva para el aprendizaje de la pragmática, gracias a la utilización de tecnología y la adaptación a las necesidades de los estudiantes.

Por último, el diseño que se discutió en el presente artículo es sólo uno de los diseños presentados en la clase. Cada alumno presentó su actividad, empleando diferentes términos del glosario de pragmática previamente compilando, y con otro recurso lúdico. Lo anterior de forma novedosa, utilizando las TIC y mostrando este diseño a sus compañeros del salón, quienes, al completar la actividad y repasando una y otra vez los conceptos clave de pragmática, consolidaron su aprendizaje de éstos. Cabe señalar que, además de presentar el diseño en la clase de Pragmática y Cultura en el Programa de la Maestría en Lenguas, los alumnos tenían posibilidad de extender, modificar e implementar esta actividad en la clase de Análisis de Discurso, que se oferta en el programa de la Licenciatura en Enseñanza de Lenguas y/o la Licenciatura en Traducción como una de las opciones para acreditar la materia.

Referencias

- Anugrah, S., Ambiyar, A., Giatman, G., Ayu, R. y Fareara, S. (2022). Development of computer assisted instruction as a means of independent learning. *Al-Ta lim Journal*, 29(3), 231-236.
- Chica-Salvatierra, S. (2021). Los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en la enseñanza del idioma inglés. *Dominio de las ciencias*, 8(1), 3-18.
- Clark, H. (2006). Context and common ground. En J.L. Mey (Ed.), *Concise encyclopedia of pragmatics* (pp. 116-119). Elsevier.
- Contreras Roldán, S. Toledo Sarracino, D.G. y Zamora Leyva A.R. (2022). Reporte de seguimiento de egresados del programa de Maestría en Lenguas Modernas 2013-2022. Maestría en Lenguas Modernas UABC. Inédito.
- Culpeper, J., Mackey, A. y Taguchi, N. (2018). *Second language pragmatics: From theory to research*. Routledge.
- Cutting, J. (2002). *Pragmatics and discourse: A resource book for students*. Routledge.
- Escandell, V. (2004). Aportaciones de la pragmática. En J. Sánchez e I. Santos (Eds.), *Enseñar español como segunda lengua o lengua extranjera. Vademécum para la formación de profesores* (pp. 179-198). Sociedad General Española de Librería, S.A.
- Fetzer, A. (2011). Pragmatics as a linguistic concept. In W. Bublitz y N.R. Norrick (Eds.), *Foundations of pragmatics* (pp.23-49). Gruyter Mouton.
- Green, G. (2006). Some interactions of pragmatics and grammar. En L.R. Horn y G. Ward (Eds.), *The handbook of pragmatics* (pp. 406-426). Blackwell.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching*. Editorial Longman.
- Huang, Y. (2011). Types of inference: entailment, presupposition, and implicature. En W. Bublitz, & N.R. Norrick (Eds.), *Foundations of Pragmatics* (pp.397-421). Gruyter Mouton.
- Huang, Y. (2017). Introduction: what is pragmatics? En Y. Huang (Ed.), *The Oxford Handbook of Pragmatics* (pp.1-18). Oxford.
- Ishihara, N. y Cohen, A.D. (2010). *Teaching and learning pragmatics: Where language and culture meet*. Pearson.
- Kecskes, I. (2023). The theoretical framework of intercultural pragmatics. En I. Kecskes (Ed.), *The Cambridge handbook of intercultural pragmatics* (pp. 83-104). Cambridge University Press.
- Marsh, D., Mehisto, P., Wolff, D. y Frigols-Martin, M. (2011). *The European framework for CLIL teacher education*. European Centre for Modern Languages (ECML), Council of Europe.
- Oliveira, S. (2013). El Glosario como propuesta didáctica en el aprendizaje de léxico. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas*, 13(1), 1-12.

- Selinker, L. (1972). Interlanguage. *International Review of Applied Linguistics in Language Teaching*, 10(3), 209-231.
- Schittek, M., Mattheos, N. Lyon, H.C. y Attström, R. (2001). Computer assisted learning. A review. *European Journal of Dental Education*, 5, 93-100.
- Taguchi, N. (2022) Second language pragmatics: a historical overview and future directions. En N. Halenko y J. Wand, (Eds.), *Pragmatics in English language learning* (pp. 7-28). Cambridge University Press.
- Talak-Kiryk, A. (2010). *Using games in a foreign language classroom*. [Tesis de Maestría]. SIT Digital Collections.
- Torres, C.M. y Torres, M.E. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. [Tesis]. Universidad de los Andes.
- Tosun, N., Sucsuz, N. y Yigit, B. (2006). The effect of computer assisted and computer based teaching methods on computer course success and computer using attitudes of students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 5(13), 46-53.
- Wordwall (s.f.). *Create better lessons quicker*. <https://wordwall.net/>
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford University Press.

Anexos

Anexo 1: Plan de actividad

	Sesión interactiva
Fecha	17/04/2023
Nivel	Maestría
Título de la actividad	<i>Pragmatics Mastermind</i>
Grupo	4 estudiantes de 25 a 35 años
Tiempo total	10 minutos
Objetivo general	Fomentar el aprendizaje de términos de pragmática en los estudiantes mediante la resolución de anagramas en la plataforma interactiva Wordwall, lo que les permitirá mejorar su capacidad para identificar y comprender los conceptos clave de esta área de estudio del lenguaje.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">● Computadora, <i>tablet</i>, celular o cualquier dispositivo con acceso a internet.● Enlace proporcionado por el docente para acceder a la actividad.
Metodología/ Actividad	<ol style="list-style-type: none">1. Los estudiantes deben acceder al enlace de la actividad en Wordwall2. Para cada anagrama, se proporciona una pista en forma de definición del término que se busca.3. Los estudiantes deben utilizar las letras desordenadas para formar el término correcto.4. La actividad se puede completar en cualquier dispositivo con acceso a internet, como una computadora, tableta o celular.5. Cada anagrama resuelto correctamente otorga un punto.

	<ol style="list-style-type: none">6. Los estudiantes pueden trabajar en equipo para resolver los anagramas o completar la actividad de forma individual.7. Después de que los estudiantes completen los 12 anagramas, se mostrará la puntuación final.8. Se alienta a los estudiantes a preguntar cualquier duda o inquietud que tengan sobre los términos de pragmática presentados.
Posibles problemas	<ol style="list-style-type: none">1. Problemas técnicos: los estudiantes podrían enfrentar dificultades técnicas para acceder a la plataforma, cargar la actividad o resolver los anagramas.2. Dificultad para resolver los anagramas: algunos estudiantes podrían enfrentar dificultades para resolver los anagramas y encontrar los términos de pragmática.3. Problemas de accesibilidad: algunos estudiantes podrían tener problemas de accesibilidad debido a discapacidades o limitaciones de acceso a internet.
Solución	<p>Antes de empezar la actividad, el docente podría realizar una prueba técnica para asegurarse de que todos los estudiantes puedan acceder a la plataforma y resolver los anagramas sin problemas. Además, se podría proporcionar una guía sencilla para solucionar los problemas técnicos más comunes.</p> <p>Para ayudar a los estudiantes, el docente podría proporcionar pistas adicionales o consejos útiles para resolver los anagramas. También podría fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes para resolver los anagramas juntos.</p> <p>Para garantizar la accesibilidad para todos los estudiantes, el docente podría proporcionar adaptaciones o alternativas para aquellos que tengan dificultades. Por ejemplo, se podría ofrecer una versión impresa de los anagramas. Además, se podrían proporcionar opciones de acceso a internet, como préstamos de dispositivos o acceso a una red Wi-Fi en la escuela.</p>

Anexo 2: Conceptos seleccionados del Glosario

1. Common ground: refers to “a presupposed common knowledge base, which is a necessary condition for felicitous communication” (Fetzer, 2011, p. 33). - Personal common ground. Common ground that is based on joint perceptual or linguistic experiences between two people (Clark, 2006, p. 117).

Example: When A tells B (on April 8), “George arrived home yesterday”, and once they mutually establish that B has understood A, the two of them can take it is a common ground that George arrived home on April 7 (Clark, 2006, p.117).

2. Conversational implicature: “is any meaning implied or expressed by, and inferred or understood from, the utterance of a sentence which is meant without being part of what is strictly said” (Huang, 2011, p. 407).

Example: When one utters the sentence “some of the tourists are admiring the view”, the individual stating that conversationally implies that not many/most/all of the tourists are admiring the view (Huang, 2011, p. 408).

3. Deixis: referring expression that points to the referent in the context, whether interlocutors can see it or not (Cutting, 2002, p. 7). - Person deixis. The use of expressions to point to a person, with the personal pronouns “I”, “you”, “he”, “she”, “it”, “we”, and “they” (Cutting, 2002, p. 7). - Place deixis. Words used to point to a location, the place where an entity is in the context, as in the demonstrative adverbs “there”, “here”, and demonstrative adjectives and pronouns “this”, “that”, “these”, “those” (Cutting, 2002, p.7). - Time deixis. Expressions used to point to a time, as in “next day”, “then” and “now”. (Cutting, 2002, p.7).

Example:

1. *We got back. Michelle and I got home she looked at her knees*

2. *There’s another one here.*

3. *Next day, now look, the picture shows.*

4. Ellipsis: omission of words to avoid repetition. It is a typical feature of both spoken and written text and depends on the hearer or reader’s being able to retrieve the missing words from the surrounding co-text. (Cutting, 2002, p. 12).

Example:

Catriona: What was he doing? Tell me, make me cringe.

Jess: Oh nothing to make you cringe or anything. He was just, he was just like... saying you know just stuff that was really pretty well sick. Catriona: Oh last night, last night he was as well with Romeo and Juliet.

In the previous conversation, mentioned by Cutting (2002), Catriona uses ellipsis in her “he was as well”, and thus avoids saying “he was saying stuff that was really pretty well sick as well” (p. 12).

5. **Entailment:** is derived from formal logic. It refers to a semantic relation that can be defined in terms of truth. Thus, entailment represents a truth-functional relationship in the sense that its function is to predict the truth value of a proposition from what is known of the truth value of another (Huang, 2011, p. 398).

Example: a. All of the university's professors are hard-working.

b. Some of the university's professors are hard-working.

The example taken from Huang (2011) explains that if the university in question has professors, then (a) entails (b), but not vice versa. The reason is that if it is true that all the university's professors are hard-working, then there is no way to avoid the conclusion that it is also true that some of the university's professors are hard-working (p. 398).

6. **Felicity conditions:** the context and roles of participants that must be recognized by all parties; the action must be carried out completely, and the persons must have the right intentions.

Example: May I borrow your history book?

Here, we have a direct speech act of "requesting". Therefore, for the request to be successful, certain felicity conditions must be met. These might include the context of the item, the roles of participants, intentions, etc.

7. **Intertextuality:** referring item that refers to entities in the background knowledge whether cultural or interpersonal, that have obviously been mentioned in a previous conversation or text or have occurred in a previously shared situation or activity (Beaugrand & Dressler, 1981, as cited in Cutting, 2002, p. 8).

Example:

Her: How are you?

Him: Ok.

Her: Did you have friends in and get a video last night?

Him: Oh, I had friends in, but we just watched a little TV.

Her: Ah right.

Him: That was great. How do you feel?

Her: Ok.

The previous example is a representation of a telephone call about the Olympic medal, the "that" of "That was great" is an example of intertextuality because it refers to the wife's performance in the Olympic event which she won. Therefore, here intertextuality is more interpersonal than cultural.

8. **Pragmatics:** "it is conceptualized as the science of language use, the study of context-dependent meaning and the study of speaker-intended meaning, presupposing the existence of language, language user and context on the one hand, and context-

independent meaning on the other” (Fetzer, 2011, p. 24). - General pragmatics. Examines pragmatic principles, mechanisms, and universals in the context of action theory, rationality and intentionality (Fetzer, 2011, p.38). - Linguistic pragmatics. It is defined as the science of language that focus on their instantiation in language and language use (Fetzer, 2011, p. 38).

Example: a) What do you think about the presentation?

b) We'll have to consider that.

The previous example illustrates a business meeting, where pragmatics come into play when interpreting the intended meaning behind the speaker's (b) answer. By saying “we'll have to consider that”, the linguistic meaning may suggest that the topic will be discussed later. However, the pragmatic meaning may indicate that the speaker is resistant to the idea, and he might be trying to reject it in a polite way.

9. **Presupposition:** *refers to a proposition or an inference whose validity is taken for granted for a sentence to be true or for a speech act to be felicitous (Fetzer, 2011, p. 32).*

Example: “Patricia regretted eating the whole pizza”

Presupposition: Patricia ate the whole pizza

In this example, the sentence presupposes that Patricia ate the whole pizza. Here, the truth value of the sentence depends on the truth of the presupposition. And if Patricia did not eat the whole pizza, the sentence would not be true.

10. **Situational context:** *“is the immediate physical co-presence, the situation where the interaction is taking place at the moment of speaking” (Cutting, 2002, p. 4).*

Example: Lecturer: Forty-nine? Why do you say forty-nine?

Pupil: Cos there's another one here.

Lecturer: Right, we've got forty-nine there, haven't we? But here there's two, okay? Now, what is it that we've got two of? Well, let me give you a clue. Erm, this here is forty, that's four tens, four tens are forty.

The previous example shown by Cutting (2002) illustrates that the situational context is obviously the classroom, and presumably the lecturer and the pupil are pointing to either the blackboard or an exercise book. The usage of the demonstrative adverbs “here” and “there” indicates a figure in an equation, and the “this” and “here” are demonstrative pronouns and adverbs that emphatically indicate what is being puzzled over (p. 4).

11. **Speech acts:** actions performed in saying something (Austin, 1962, as cited in Cutting, 2002, p. 16). It is the vocalization of a certain representation of the world (external or internal) aimed at making official the display of an intention to change a state of things and at changing things by the public display of that intention (Campone, 2006, p. 1015).

Example: I promise to be there at 8 pm.

In this case, the act of saying “I promise” is a speech act that is not just conveying information, but also committing the speaker to a future action. That example is also expressing intentions about their own actions.

12. Use conditions: refer to beliefs or attitudes of the speaker and amount to presuppositions; they are so strongly linked to a syntactic construction that it sounds irrational to use that construction and then deny that the conditions hold (Green, 2006, p. 411).

Anexo 3: Tabla de puntuación de la actividad “Pragmatics Mastermind” (participantes, puntuación y el tiempo para completar la actividad)

Puesto	Nombre	Puntuación	Hora
1.º	sara	252	10:41
2.º	Pako	250	5:14
3.º	Lorena	230	6:03
4.º	Esau	226	18:52
5.º	-	-	-

ⁱ Actualmente cursa la Maestría en Lenguas Modernas y funge como responsable de la Especialidad en Traducción e Interpretación. Ha llevado a cabo investigaciones sobre el uso de tecnologías aplicadas a la interpretación e impartido talleres sobre herramientas digitales en diferentes modalidades de interpretación. Correo electrónico: oceguera.patricia@uabc.edu.mx

ⁱⁱ Profesora-investigadora en la Facultad de Idiomas de la UABC, Tijuana. Imparte clases en la Licenciatura en Enseñanza de Lenguas, la Maestría en Lenguas Modernas y en el Doctorado en Ciencias del Lenguaje. Estudió letras inglesas, checas e hispanas con enfoque didáctico. Posee el grado de Doctor en Filosofía por la Universidad Palacky, República Checa, en Lenguas Romances. Se desenvuelve en área de lingüística aplicada, enseñanza-aprendizaje de idiomas, bilingüismo y bilateralidad. Correo electrónico: jcrhova@uabc.edu.mx